

ABP: El Arte Contemporáneo en nuestras vidas

1. Título del proyecto: El Arte Contemporáneo en nuestras vidas.

Nos planteamos el siguiente reto: *¿Serías capaz de valorar el impacto que tiene el arte en nuestra sociedad, nuestra historia y en nuestras vidas?.*

Datos básicos:

Etapa Educativa: ESO

Edades: Alumnos de 4º de la ESO, de 15-16 años

Características del centro: Centro Concertado, ubicado en la Ciudad de Cartagena (Murcia), en el que se imparten las etapas de infantil, primaria y secundaria.

Socios del proyecto: Contaremos con profesorado del propio centro, que imparte las materias relacionadas con Educación Plástica y Audiovisual y Tecnología.

2. Producto final que elaborarán los alumnos a la finalización del proyecto:

El producto final que esperamos obtener: Elaboración de un documento digital integrado: (1) Presentación en PowerPoint o Prezi (2) Web. (3) Blog.

Los grupos de trabajo, tendrán que presentar un dossier que contenga los siguientes puntos:

1.- Justificación: Cómo el Arte es un reflejo de la sociedad y cómo éste influye en nuestras vidas.

2.- Dossier con los principales estilos y/o corrientes artísticas del siglo XIX, XX y XXI, a base de fichas con la siguiente estructura:

Fichas de Arte:

- Características generales y fundamentos que caracterizan a cada estilo artístico.
 - Arquitectura
 - Escultura
 - Pintura
- Artistas y/o escuelas más representativas de cada estilo artístico.
 - Breve biografía

- Características de su trayectoria artística
- Obras más representativas, acompañado de un dossier fotográfico de sus obras.
- Comentario de una obra de arte seleccionada de la relación recogida en el punto anterior.
- Análisis artístico, en el que resaltaremos cómo estos estilos artísticos o artistas recogieron o plasmaron en sus obras los rasgos de cada etapa o momento histórico, con las inquietudes de cada sociedad y cómo estas obras nos han influido e impactado en la sociedad o personalmente a cada uno de nosotros.

3.- Presentación en clase del producto final.

4.- Vídeo con lo que hemos aprendido con el proyecto.

4.- Inserción del producto final en una web o blog.

3. Relación del proyecto con el currículo:

La relación con el currículo: Asignatura de 4º ESO de Geografía e Historia, Unidades Didácticas referentes a:

UNIDAD FORMATIVA	UNIDAD DIDÁCTICA
Unidad Formativa 1. Caída del Antiguo Régimen y la era de las revoluciones	UNIDAD 1: El Antiguo Régimen y la Ilustración
	UNIDAD 2: Las revoluciones burguesas
	UNIDAD 3: La Revolución Industrial
	UNIDAD 4: Las grandes potencias y el imperialismo
Unidad Formativa 2. Inicios del siglo XX. El siglo de las grandes guerras.	UNIDAD 6: El período de entreguerras
Unidad Formativa 3. Segunda mitad del siglo XX. El mundo hacia el siglo XXI.	UNIDAD 9: Los años de la Guerra Fría y la descolonización
	UNIDAD 12: El siglo XXI

Trabajaremos contenidos relacionados con los siguientes estándares de aprendizaje:

Criterios de Evaluación:

- Relacionar movimientos culturales como romanticismo, en distintas áreas, reconocer la originalidad de movimientos artísticos como el impresionismo, el expresionismo, el expresionismo y otros -ismos en Europa.

Estándares de Aprendizaje Evaluables:

- Comenta analíticamente cuadros, esculturas y ejemplos arquitectónicos del arte del siglo XIX.
- Compara movimientos artísticos europeos y asiáticos.

4. Secuencia de tareas y actividades del proyecto:

Para ello, se ha de elaborar una línea de tiempo, a través de *timetoast* en el que se recojan las fases del proyecto.

Las fases esenciales para el desarrollo del proyecto: cada tipo de documento tendrá una fase del proyecto:

- 4 horas obtención de información y documentación.
- 15 horas diseño del producto referente al dossier o fichas de arte.
- 5 horas preparación presentación.
- 3 horas para desarrollar web o blog.
- 30 minutos, presentación del proyecto en el aula, evaluación entre pares y autoevaluación
- 1 hora, incorporación de propuestas realizadas tras las exposiciones y entrega del producto final.
- 1 hora, elaboración del vídeo: Qué hemos aprendido.

Fichas que hay que elaborar durante la ejecución del proyecto:

- **Ficha I. Rococó y Neoclasicismo.** (*Sección especial a la figura de Goya*).
- **Ficha II. Romanticismo.**
- **Ficha III. Realismo y arquitectura de la segunda mitad del siglo XIX.** (*Historicismo y Arquitectura del Hierro*).
- **Ficha IV. El arte en el cambio de siglo.** (*Impresionismo, Postimpresionismo, Simbolismo, Decadentismo, Modernismo y Escuela de Arquitectura de Chicago*).
- **Ficha V. Arquitectura Funcionalista y Organicismo Arquitectónico. Las Primeras Vanguardias.** (*Fauvismo, Cubismo, Expresionismo, Futurismo, Dadaísmo, Surrealismo, Arte Abstracto, Nueva objetividad y Expresionismo Vienés*).
- **Parte VI. Segundas Vanguardias.** (*Informalismo y Expresionismo*

Abstracto, Abstracción Postpictórica y Minimal Art, Arte Acción y Arte Conceptual, Pop-Art e Hiperrealismo).

- **Parte VII. Arte Postmoderno.** Arquitectura Postmoderna (*Rascacielos de cristal y acero; Historicista; Hig-tech; Deconstructivismo y Arquitectura de Autor*). Tendencias postmodernas y arte digital (*Neoexpresionismo o Transvanguardia, Neo-pop, Neominimalismo, Pattern&Decoration, Arte Digital = vídeo-acción y vídeo-experimental*).

5. Colaboraciones y participación en el proyecto (Socialización rica):

En el centro se imparten varias materias ligadas al ámbito artístico, como Educación Plástica y Visual, se contará con el profesor de esta materia, junto con el de Tecnología del grupo de 4º de la ESO para realizar presentaciones y puestas en común.

Inclusión en el blog del Departamento, donde recogeremos las fases de elaboración del proyecto, vídeos explicativos de cada fase del proyecto, abriremos un foro de debate y intercambio de opiniones e ideas que enriquezcan cada proyecto elaborado.

Además, planteamos, una adhesión a otros centros o profesores interesados en inscribirse en esta iniciativa, a través del correo:

joaquin.ruiz@colegiomiralmonte.com

6. Uso de las TICs:

- Prezi
- PowerPoint
- Word
- Blogger
- Apple Tv
- Google

7. Recursos y materiales necesarios:

Ordenadores de la sala de informática y recursos del aula para el desarrollo y presentación de los productos finales: iPad, Apple tv, cañón de proyección con audio y portátil.

Recursos humanos:

Profesor de Geografía e Historia, Profesor de Educación Plástica y Audiovisual, Profesor de Tecnología.

8. Estrategias de evaluación:

Se evaluarán los productos en distintas fases del proceso, por parte del profesor, en la línea temporal se han marcado dichos momentos, con lo que se consigue una evaluación constante en todo el desarrollo del proyecto.

Una vez que los grupos dispongan de sus proyectos (producto final), harán una presentación en el aula, en ella se hará una evaluación de los proyectos de cada grupo, siguiendo la ficha de rúbricas preparada para esta fase. Los alumnos evaluarán el trabajo de sus compañeros, al igual que el profesor, donde se hará propuestas de corrección y mejora y habrá un período de revisión crítica, antes de publicar los trabajos en un portafolio a través del blog de aula, todos los documentos elaborados irán alojados en carpetas por el alumnado en google drive, con todo el contenido de los productos resultantes. En este momento se procederá a una evaluación final.

A continuación, se presentan el modelo de rúbricas empleadas:

La no realización del proyecto o la no participación, en al menos un 50% de las actividades y fases propuestas, supone una valoración del mismo entre 0 y 0,25 de la nota de los estándares evaluables.

RÚBRICAS PARA LA EVALUACIÓN DEL PROYECTO: EL ARTE CONTEMPORÁNEO EN NUESTRAS VIDAS			
	Nivel Básico = (0,50)	Nivel Intermedio = (0,75)	Nivel Avanzado = (1)
Búsqueda y selección de información			
Localizar información de cada corriente o estilo artístico.	Presenta dificultades en la búsqueda de información y en la selección de la información relevante	Localiza información adecuada, aunque la selección no es siempre buena, por lo que a veces trabaja con información poco relevante	Es capaz de localizar información usando buscadores y hacer una buena selección de forma que sólo coja la información realmente relevante
Localizar información de cada autor o escuela artística representativa y hacer una	Presenta dificultades en la búsqueda de información y en la selección de la información relevante	Localiza información adecuada, aunque la selección no es siempre buena, por lo que a	Es capaz de localizar información usando buscadores y hacer una buena

buena selección.		veces trabaja con información poco relevante	selección de forma que sólo coja la información realmente relevante
Localizar información del impacto de cada estilo artístico en la sociedad y hacer una buena selección.	Presenta dificultades en la búsqueda de información y en la selección de la información relevante	Localiza información adecuada, aunque la selección no es siempre buena, por lo que a veces trabaja con información poco relevante	Es capaz de localizar información usando buscadores y hacer una buena selección de forma que sólo coja la información realmente relevante
Localizar información sobre el impacto de cada artista representativo de una corriente artística o escuela y hacer una buena selección.	Presenta dificultades en la búsqueda de información y en la selección de la información relevante	Localiza información adecuada, aunque la selección no es siempre buena, por lo que a veces trabaja con información poco relevante	Es capaz de localizar información usando buscadores y hacer una buena selección de forma que sólo coja la información realmente relevante
Evaluar y analizar el impacto del estilo artístico o corriente artística en nuestras vidas	No distingue correctamente entre información correcta y confiable de la que no lo es	Sabe distinguir entre información adecuada y contrastada e información poco fiable, pero no trabaja con sitios de confianza	Evaluar correctamente la idoneidad de la información de una web antes de utilizarla, y de hecho trabaja con webs de confianza y solventes.
	Nivel Básico = (0,50)	Nivel Intermedio = (0,75)	Nivel Avanzado = (1)

Creación de fichas de arte			
Crear un dossier de cada corriente o estilo artístico	Su uso de los distintos formatos de información es muy limitado, así como el conocimiento de programas de edición y creación de contenidos. Prácticamente se limita a usar un procesador de texto y pegar directamente información que ha copiado de la web. Emplea formatos muy sencillos, no incorpora gráficos e imágenes	Sabe trabajar con los principales programas de creación de contenidos, e incorpora bastantes formatos distintos de información. Maneja hojas de cálculo, bases de datos y emplea formatos más complejos y diversos. Hace uso de gráficos, tablas e imágenes.	Es capaz de crear distintos tipos de documentos digitales (Texto, Audio, Vídeo, Presentaciones, Infografías, Gráficas, Tablas, Hojas de cálculo, etc...) y de incorporar la información que ha buscado y que viene en diferentes formatos. Es capaz de afrontar con éxito el aprendizaje de nuevos programas de creación de contenidos que desconoce. Elabora gráficos, tablas e informes con excelente formato y calidad en sus contenidos.
Conocer y valorar el uso de herramientas digitales y online	Desconoce la mayoría de herramientas al margen de las más habituales (procesador de textos y algo de presentaciones)	Conoce algunos programas aparte de los habituales y se atreve a probar alguna herramienta	Domina la mayoría de los programas de uso común, y muchos programas más desconocidos,

		nueva	entre los que hay herramientas 2.0 y muchas herramientas online con distinta utilidad, lo que completa su abanico de herramientas digitales.
Crear una ficha de arte	Su justificación de elección de las características artísticas y artistas relevantes es muy limitado, así como el conocimiento de la información del dossier no le ha servido como apoyo para explicar los objetivos propuestos.	Justifica adecuadamente la elección de las características artísticas y artistas relevantes, pero no ahonda en la explicación sobre su relevancia histórica y su impacto en la sociedad.	Es capaz de justificar adecuadamente la elección de las características artísticas y artistas relevantes y ahondar en la explicación sobre su relevancia histórica y su impacto en la sociedad. Explica con gran detalle la ficha y hace un buen comentario de una obra seleccionada de cada estilo artístico.
	Nivel Básico = (0,50)	Nivel Intermedio = (0,75)	Nivel Avanzado = (1)
Exposición y comunicación del proyecto			
Exponer el proyecto en el aula	No utiliza un material claro, atractivo y dinámico para la presentación. Lee	Utiliza un material claro, variado en recursos, atractivo y	Emplea un material muy variado, con gran presencia de imágenes,

	<p>el material que proyecta, no sigue un orden claro y es muy monótono en su intervención. En la ronda de preguntas evita dar respuestas coherentes y claras, que resuelvan las dudas de sus compañeros.</p>	<p>dinámico para la presentación, con presencia de imágenes. Apenas lee el material que proyecta, sigue un orden claro y evita ser monótono en su intervención. En la ronda de preguntas contesta la mayoría de las cuestiones planteadas por los compañeros y el profesor.</p>	<p>audiovisuales. Sigue un guión de exposición donde se recoge la información esencial de proyecto y justifica adecuadamente el proceso de desarrollo y elaboración del mismo. Realiza una presentación dinámica, muy atractiva, que busca impactar al público que lo está viendo y escuchando. Su tono de voz no es monótono, apenas lee lo que expone y aprovecha para explicar e introducir nuevos datos. Sigue un orden coherente en su exposición. En el turno de preguntas responde a todas las cuestiones y añade información para asegurar que se ha entendido.</p>
Emplear blogs	Hace publicaciones	Es capaz de	Domina perfectamente

y/o web para publicar el proceso de elaboración del proyecto	básicas sin elementos	crearse entradas en el blog o wiki y además sabe publicar entradas con varios elementos multimedia aunque tiene aún carencias en su utilización	todas las opciones de edición de un blog y en un wiki. No sólo sabe incorporar cualquier formato multimedia y enlaces, sino que además cuida el aspecto estético y la estructura de los artículos que publica
Vídeo: Qué hemos aprendido	Apenas describe el proceso seguido y los contenidos que se han trabajado en el proyecto y sus logros. Vídeo poco original y dinámico.	Descripción completa del proceso seguido y objetivos logrados. Vídeo original.	Realiza una descripción completa de las fases de ejecución del proyecto, qué han aprendido en cada una de ellas, qué logros se han conseguido y propone acciones de mejora. El vídeo es dinámico y original.

AUTOEVALUACIÓN DEL TRABAJO REALIZADO

	0 = Muy Mal	0,25 = Mal	0,5 = Regular	0,75 = Bien	1 = Excelente
¿Has tomado parte en todas las actividades y te has implicado en ellas?					
¿Has colaborado en el trabajo en grupo realizando las tareas que te correspondían?					
¿Has llevado a cabo las lecturas de los textos y fuentes de información atentamente?					
¿Has ampliado tu conocimiento sobre los sectores y sistemas económicos en Europa?					
¿Has ampliado tu conocimiento sobre la población activa?					
¿Cómo te ha resultado el manejo de las herramientas digitales?					
¿Cómo te ha resultado el trabajar en equipo?					
¿Cómo valoras la elaboración y realización de la exposición oral?					
¿Cómo valoras la elaboración del PowerPoint o Prezi?					
Cita al menos tres contenidos, procedimientos o actitudes que hayas aprendido con este proyecto: - - - - -					

MODELO FICHA DE COEVALUACIÓN EXPOSICIÓN ORAL

Fecha:

Tema de la exposición:

Nombre del alumno evaluado:

Nombre del alumno evaluador:

	Sí	No
Se ha presentado y despedido correctamente		
Habla alto y claro, se le entiende cuando habla		
Habla sin usar muletillas o comodines		
Emplea recursos gestuales que potencian expresividad		
Evita realizar gestos inapropiados		
Su exposición es coherente y ordenada		
Tiene un discurso fluido, con ritmo y atrae la atención		
El vocabulario es apropiado para ser entendido		
Varía el tono y el volumen para captar mejor la atención		
Utiliza recursos o materiales visuales o sonoros para ayudarse en su exposición y captar la atención		
Evita leer continuamente y mira a sus compañeros		
Su postura es adecuada		
Habla de usted a sus compañeros y profesores		
Responde correctamente las preguntas que le formulan		

Puntuación final:

0 = (2 o menos síes)	
0,25 = (más de 2 y menos de 5 síes)	
0,50 = (5 síes y no más de 7 síes)	
0,75 = (más de 7 síes y no más de 10 síes)	
1 = (más de 10 síes)	

9. Indicadores de éxito del proyecto:

- Se ha conseguido definir con claridad los objetivos, competencias, contenidos y actividades a desarrollar a lo largo del proyecto
- Ha habido una clara correlación entre todos estos elementos del diseño del proyecto
- Se han conseguido, al menos un 80% de los objetivos previstos.
- Han estado disponibles y han sido suficientes los recursos previstos.
- Se han realizado todas las fases del proyecto
- Se ha alcanzado el producto final o productos finales esperados.
- Se constata un proceso de mejora en el nivel de conocimiento de los alumnos entre el inicio y el final del proyecto.
- Los alumnos manifiestan estar satisfechos con el proyecto, ya que les ha servido para su proceso de aprendizaje.
- Están los participantes indirectos (familias, resto del profesorado, dirección del centro y otros agentes externos) satisfechos con el desarrollo del proyecto.
- Se ha conseguido una efectiva difusión de los productos trabajados en el proyecto.
- Se ha conseguido implicar en el proyecto agentes externos a la comunidad educativa (expertos, investigadores, etc.).

10. Análisis DAFO:

<p><u>DEBILIDADES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - No están acostumbrados a trabajar en grupo y por proyectos. - Problemas en la coordinación de horarios entre los alumnos, pero también entre los profesores colaboradores. - Que existan alumnos que no quieran trabajar en equipo o al ritmo de sus compañeros. - Que los alumnos se sientan saturados con el proyecto y las tareas de otras materias. 	<p><u>FORTALEZAS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Los alumnos están rodeados de tecnología y aplicar las TICs en los proyectos les resulta cómodo y motivador. - El alumno se convierte en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, es el verdadero protagonista del proyecto. - Se potencia el trabajo colaborativo y la atención a la diversidad en el aula. - Motivación que supone al alumnos poder difundir y presentar sus trabajos. - Aumenta su nivel de conocimiento, responsabilidad y compromiso uno mismo y en relación a los demás. - Mejora el nivel de convivencia entre los compañeros del aula.
<p><u>AMENAZAS</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Están acostumbrados nuestros alumnos a conseguir resultados de manera rápida y esto les lleva a inquietarse a pensar dejar el proyecto. - Al buscar información suelen perderse en “la selva digital”, seleccionando, a veces, información irrelevante. 	<p><u>OPORTUNIDADES</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les acerca al mundo adulto, a conocer el funcionamiento del mundo del Arte. - Potencia el trabajo en equipo, una práctica necesaria hoy en día en el mundo laboral. - Les hace ser más autónomos y conocer realidades cercanas a las preocupaciones e inquietudes de sus padres. - Se puede aplicar a otros grupos, centros y generar nuevas iniciativas y proyectos.